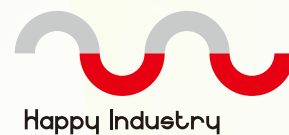


第18回
メディア・ユニバーサルデザインコンペティション



MEDIA UNIVERSAL DESIGN

THE 18th



COMPETITION

受賞作品集



ま え が き

全日本印刷工業組合連合会・CSR推進委員会では、2024年12月に開催いたしました「第18回メディア・ユニバーサルデザインコンペティション」におきまして高い評価を得た作品を、受賞作品集として冊子にまとめました。

今回は3つの募集部門(①グラフィックテクニック(DTP) ②商品企画 ③製本、加工技術)に対し、全国から177点(一般の部:32点、学生の部:145点)の応募をいただきました。これらの作品については審査会で厳正な審査が行われ、全13点の受賞作品が決定いたしました。

それぞれの受賞作品には審査委員による講評を掲載していますので、メディア・ユニバーサルデザインについてさらに深くご理解いただくためのツールとしてご活用いただければ幸いです。

最後になりましたが、本コンペティションの趣旨にご賛同いただきご後援・ご協力を頂戴しました官公庁・企業・団体のみなさま、および作品のご応募を頂戴しましたみなさま、審査会にご参加いただきました審査委員のみなさまに心より御礼を申し上げます。

全日本印刷工業組合連合会

会 長 瀬田 章弘

サステナビリティ・CSR委員会

委員長 小島 武也

第18回メディア・ユニバーサルデザインコンペティション審査委員 (敬称略・順不同)

審査委員長

寺井 剛敏 (金沢美術工芸大学 ホステリックデザイン専攻 教授)

審査委員

古瀬 敏 (一般財団法人国際ユニヴァーサルデザイン協議会 理事長)

伊賀 公一 (NPO法人カラーユニバーサルデザイン機構 副理事長)

野溝 仁美 (NPO法人カラーユニバーサルデザイン機構 CUDディレクター)

御園生芳生 (NPO法人カラーユニバーサルデザイン機構)

高橋 正実 (MASAMI DESIGN)

小浜 朋子 (静岡文化芸術大学 デザイン学部 デザイン学科 教授)

武田 一孝 (一般社団法人ユニバーサルコミュニケーションデザイン協会 専務理事)

竹綱 章浩 (きづきデザインラボ)

伊藤 裕道 (NPO法人メディア・ユニバーサル・デザイン協会 会長)

浦久保康裕 (NPO法人メディア・ユニバーサル・デザイン協会 理事長)

橋本 博 (NPO法人メディア・ユニバーサル・デザイン協会 事務局長)

小島 武也 (全日本印刷工業組合連合会 サステナビリティ・CSR委員会 委員長)

第18回 メディア・ユニバーサルデザインコンペティション

審査結果

応募総数：177点（一般：32点、学生：145点）

		企業・学校名	出品者（敬称略）	作品名	都道府県
経済産業大臣賞	一般	佐川印刷株式会社	佐川正純	“鑑賞”から“体験”へ、進化する視覚障がい者向け『手で見える絵画(2.5Dリアルプリンティング)』三部作	愛媛県
	学生	静岡文化芸術大学	飯塚ゆりの	おいしいレストラン	静岡県
優秀賞	一般	橋本印刷株式会社	村上一	これな～んだ 色覚障がい者が見ている世界	東京都
		ダイオーミウラ株式会社	木下知由紀、加賀谷昌道、藤田弘志、室木嘉秀、佐藤心一、坂上まい美	“目の前に倒れた人がいたら” 初動サポートツール	東京都
	学生	浜松未来総合専門学校	佐々木愛理	部首タイプカード	静岡県
		静岡文化芸術大学	若井輝亮	さわるトランプ	静岡県
佳作	一般	日本レーベル印刷株式会社	庵原優、早村結衣	組み合わせて覚える手話カードゲーム	静岡県
		ダイオーミウラ株式会社	木下知由紀、加賀谷昌道、藤田弘志、室木嘉秀、佐藤心一、坂上まい美	みんなのいえのしごと	東京都
		ダイオーミウラ株式会社	木下知由紀、加賀谷昌道、藤田弘志、室木嘉秀、佐藤心一、坂上まい美	マイボトル用 無料給水機マップ	東京都
	学生	京都女子大学	田中美有	やさしいミシン糸	京都府
		大阪市立デザイン教育研究所	海野七実	夫婦喧嘩が子供に与える影響	大阪府
		静岡デザイン専門学校	小林空太	ことばかるた言の葉	静岡県
		浜松未来総合専門学校	池谷美紅	列に並んでいるときに待ち時間がわかる表示パネル	静岡県



“鑑賞”から“体験”へ、進化する視覚障がい者向け『手で見える絵画(2.5Dリアルプリンティング)』三部作

佐川印刷株式会社
佐川正純（愛媛県）



工夫点

この作品は、愛媛県美術館と共同で、視覚障がい者が触覚を通じて美術作品を鑑賞する新たな方法を提供するために制作しました。

従来から実物と同じ凹凸を施した絵画のレプリカは存在しましたが、ほかの絵画との違いや、奥行きや遠近感を十分理解するのが難しいという課題がありました。そこで、1枚の絵画を構成要素ごとに分解し、本来重なって見えない部分を想像して追加加工、各要素には凹凸や触感を独立させる方法で製作しました。

これにより、遠近感ごとの各パートが独立した作品として成立し、視覚障がい者が触覚を通じてより深い美術鑑賞を楽しめるようになりました。実際の視覚障がい者のワークショップでも高い評価を得ています。

講評

従来の視覚による鑑賞に触覚を加えることで、新しい視点を提供する革新的な取り組みです。この体験は、視覚障害を持つ方や色弱の方々を含め、すべての人がアートにアクセスできることを目的としており、メディア・ユニバーサルデザインの理念を体現する素晴らしい事例です。

触覚による新しい鑑賞の可能性として、通常触れることが許されない絵画を「さわって理解する」仕組みが提供されており、視覚情報に依存しない新しい絵画鑑賞の形が提示され、レイヤー構造によって絵画の構成要素が分解され、触覚を通じて視覚的な作品の本質や意図を深く理解できるよう工夫されています。

ミュージアムショップのみならず、教育機関や地域イベントでの販売を通じて、多くの人に手が届く仕組み作りを印刷業界含め取り組んでもらえることを期待します。





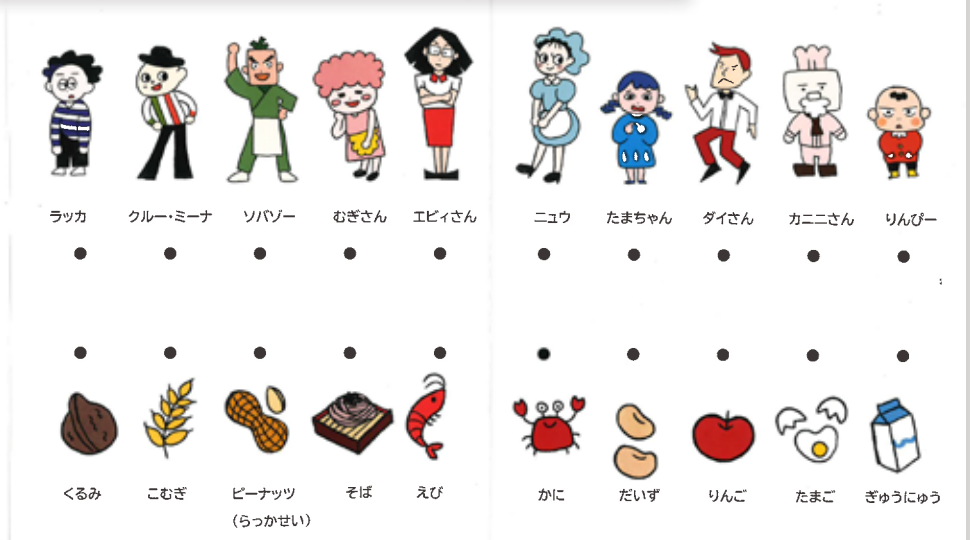
おいしいレストラン

静岡文化芸術大学
飯塚ゆりの（静岡県）



いろいろな アレルゲンが ゆらいだよ。

いいづか ゆりの



工夫点

大人子供に関わらず、食物アレルギーへの理解度は人によって大きな差があるという気付きから、知識や学ぶ意欲のない人でも手軽に読めて、食物アレルギーに興味をもてる絵本の制作を行いました。

キャラクターはアレルギー物質（重要なもの）を由来としたほか、デザインに個性をもたせて識別しやすくしました。

背景色は黄色の濃淡を基本とし、キャラクターの視認性を確保しています。

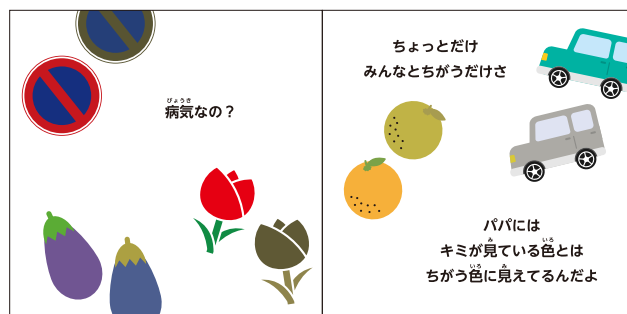
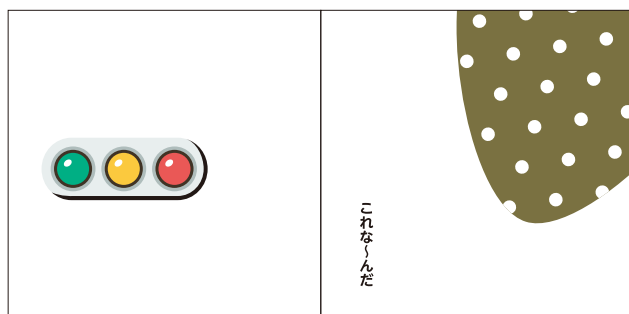
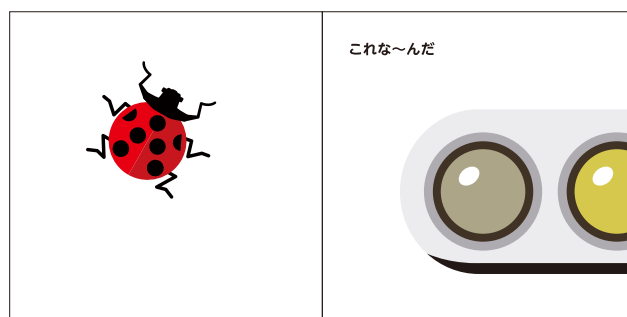
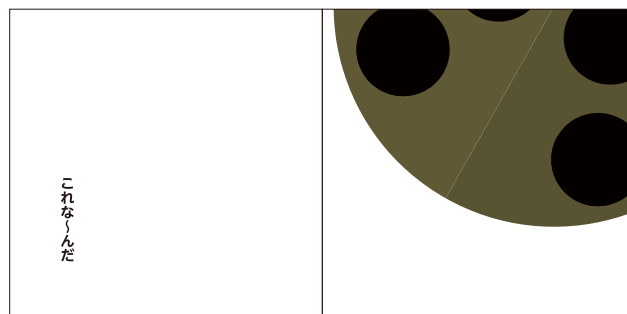
文字はサイズを大きくし、UDフォントを使用しました。

飲食店に置いていただき、待ち時間に読んでいただくことを想定しています。



これな～んだ 色覚障がい者が見ている世界

橋本印刷株式会社
村上一（東京都）



工夫点

現状、「色覚障がい」について、「知らない」という人が大多数を占めていると思います。多くの人に認識してもらうためには…。

そのツールとして、「絵本」を選びました。

「絵本」は、親が読み聞かせをするので子供は自然と「色覚障がい」について身につく。勉強して身につけるのではなく「読み聞かせ」することで、日常として捉えることができるのではないかと考えます。

子供でも一目見てわかる虫や果物やマークなどのシンプルなイラストを採用し、漢字には全てふりがなをふり、書体は「UDフォント」を使用しています。

講評

視覚障がい者が見ている世界を子どもたちが直感的に理解できるようデザインされた素晴らしい作品です。複雑な描写を避け、必要最小限の情報に焦点を当てる「引き算の表現」によったシンプルで親しみやすい構成は、色弱者に関わらず多様な読者に寄り添ってまとめられています。絵本という形式を用いることで、小さな子どもでも楽しく読み進めることができ、視覚障がいというテーマを身近に感じられるようになっています。

視覚障がいへの理解を深める教育的ツールとしての可能性が高く、今後の普及とさらなる改良が期待されます。



“目の前に倒れた人がいたら” 初動サポートツール

ダイオーミウラ株式会社

木下知由紀、加賀谷昌道、藤田弘志、室木嘉秀、
佐藤心一、坂上まい美（東京都）



工夫点

AEDが近くにない状況での初動をサポートするカードサイズリーフレット・キーホルダー。

SDGs 17の目標：③すべての人に健康と福祉を（AEDを通じて人命救助の初動の大切さを伝える）。

講評

緊急時の初動対応を支援するためのシンプルで直感的なデザインと利便性を備えたツールです。特に、AEDの設置場所が分からない、または登録されていないケースが多い現状において、このツールは命を救う可能性を大きく広がります。

配色はシンプルで直感的に理解できるものとなっており、色覚に違いがある人でも安心して利用できるデザインになっており、緊急時には迅速な判断が必要となるため、複雑さを排除したデザインは、冷静さを保ちつつ適切に対応する助けになります。

さらに普及し、活用されることで、より多くの人々の命を救う可能性を広げるツールとして、社会的価値が非常に高い作品と言えます。



部首タイプカード

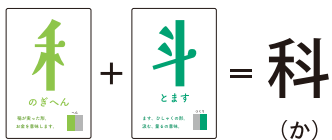
浜松未来総合専門学校
佐々木愛理（静岡県）



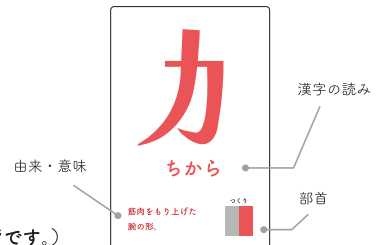
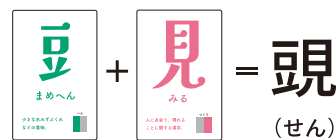
部首の名前や成り立ちがわかる！

部首タイプカード

例



オリジナル



全部で60種類あり、知らない部首の読み方なども理解できます。※(色は漢字のイメージです。)

工夫点

漢字が読めても部首の名前が分からないという問題から、楽しく覚えることができるようにカードにしました。読み以外にも部首の場所や由来・意味なども理解できるようになっています。

講評

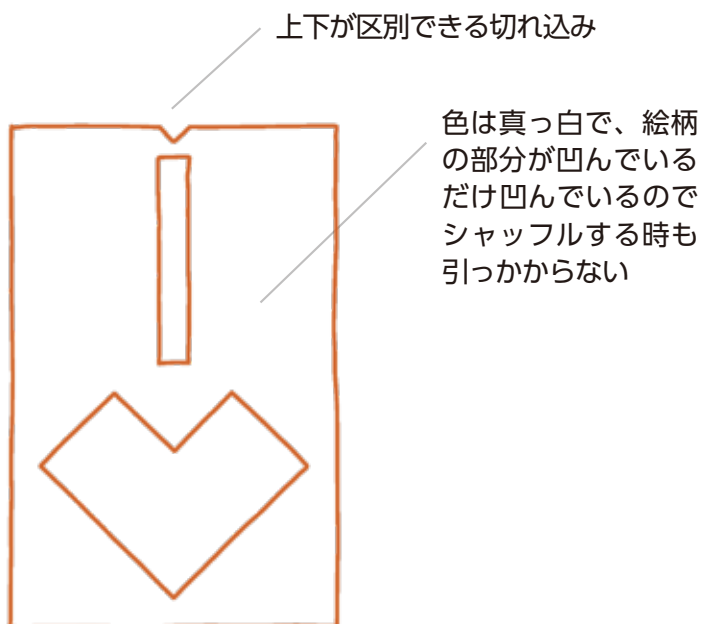
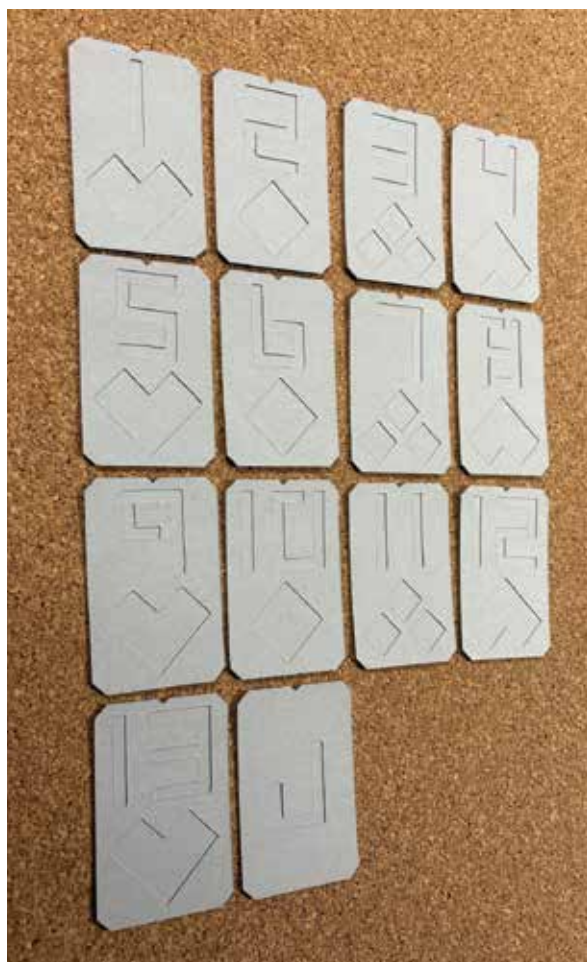
部首の名前や成り立ちを学びながら、漢字の持つ文化的・構造的な美しさを体感できる新しい教材です。特に、遊びながら学べる工夫と、手に取って使うことでタブレットやパソコンでは得られない体験を提供する点が魅力です。

一方で、メディア・ユニバーサルデザインの視点からは、色使いの改善や色以外の識別方法を加えることで、より多様な利用者に対応できる可能性が広がります。これらを反映した改良により、世代越えて使われる普遍的な教材として進化することが期待できると思います。



さわるトランプ

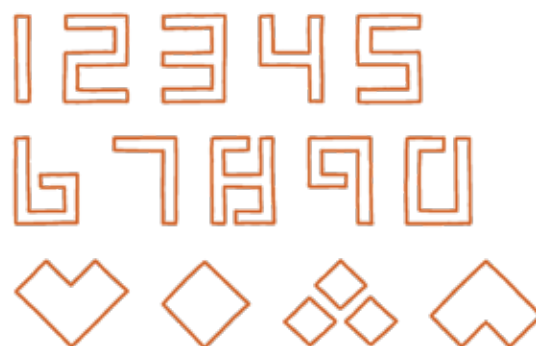
静岡文化芸術大学
若井輝亮（静岡県）



上下が区別できる切れ込み

色は真っ白で、絵柄の部分が凹んでいるだけ凹んでいるのでシャッフルする時も引っかからない

直線的な数字とマークで絵柄の区別が付きやすい



工夫点

プレイヤー全員が視覚を使わずに触覚のみを用いて遊ぶ、新しい形のトランプの提案です。

講評

触覚のみを用いて絵柄を判別するというユニークなアプローチを取り入れ、視覚に頼らず楽しめるゲーム体験を提供しています。全てのプレイヤーが視覚情報を使わず同じ条件で参加できるという平等性を重視した設計は、インクルーシブデザインの好例であり、日常的に視覚に頼る生活を見直すきっかけとなる取り組みです。

裏面の仕上げや触覚情報の多様性など、さらなる改良が進めば、より幅広い層に受け入れられるツールとして進化する可能性があります。視覚以外の感覚に焦点を当てたこの取り組みは、日常生活に新たな気づきを与える価値ある作品です。



組み合わせで覚える手話カードゲーム

日本レーベル印刷株式会社
庵原優、早村結衣（静岡県）



工夫点

手話には、2つの動作を組み合わせで成り立つ言葉があります。（例：「こんにちは」＝“人差し指と中指を額に当てる”＋“人差し指を向かい合わせて曲げる”）

2つの動作を「上の句」「下の句」とし、百人一首のようなゲームにすれば、遊びながら手話を覚えられると考えました。

対象学年は小学校低学年のため、親しみやすいイラストにして、漢字にはルビをふりました。

P型・D型色覚の方でも判別しやすい、ピンクとグリーンをベースカラーに使用しています。

フォントは全て、UDフォントを使用しています。

講評

手話の動きを描いた2枚のカードを組み合わせで言葉を作るという斬新な発想で、手話学習を遊びとして楽しめるツールです。このカードは、手話に対する興味を引き出し、老若男女問わず学びのきっかけを提供しており、手話を知らない初心者でも、簡単などころから入れるデザインで、手話学習の敷居を下げています。

手話を学ぶことで、聴覚障がい者とのコミュニケーションを図る姿勢が自然に養われるインクルーシブな学習ツールとしても高く評価できます。



みんなのいえのしごと

ダイオーミウラ株式会社

木下知由紀、加賀谷昌道、藤田弘志、室木嘉秀、
佐藤心一、坂上まい美（東京都）



工夫点

家事負担の男女不平等を改善するため無償労働（家事）の貨幣価値を、万国共通の紙幣イメージを利用して伝えるブック&ルール。SDGs 17の目標：⑤ジェンダー平等を実現しよう（ジェンダー平等の意識を育む）。

講評

家事労働の価値を可視化し、無償労働の重要性を啓発する冊子として、日常生活における労働の見えない価値を伝える革新的な取り組みです。特に、家事労働を貨幣価値に置き換えることで、家事が持つ実質的な重みを具体的に理解させ、ジェンダー平等や高齢者社会への意識向上を促している作品です。「誰かがやる」ではなく「みんなが分担する」意識を広げ、家事労働における性別役割分担の偏見をなくすための教育的な価値があります。

また、高齢者が依頼する仕事の負担やコストを見える化することで、介護計画や支援制度の普及にも役立ちます。より多くの人々がこの冊子を通じて家事労働の価値を深く理解し、社会に変化をもたらす力となる可能性を感じます。



マイボトル用 無料給水機マップ

ダイオーミウラ株式会社

木下知由紀、加賀谷昌道、藤田弘志、室木嘉秀、
佐藤心一、坂上まい美（東京都）



工夫点

使い捨てプラスチックの削減へ、マイボトルを利用できる場所のMUD対応マップ。

SDGs17の目標：⑬気候変動に具体的な対策を（IT機器の操作に不慣れな人への配慮を）。

講評

マイボトル携帯の推進と脱プラスチックの啓蒙を目的とした、環境意識を高める先進的な取り組みです。社会課題であるプラスチック削減を見える化し、スマホが苦手な人でも使いやすいNFCタグを活用した設計や、公共インフラとの連携を想定した仕組みが高く評価できます。給水スポットを地図として可視化することで、脱プラスチックの具体的な行動を促し、環境問題を身近に感じさせる仕組みとなっています。

日本ではまだ浸透していない「マイボトルの水を補充する」文化を啓発し、今後の持続可能な社会に必要な行動への気づきを促してくれる可能性を感じる作品です。



やさしいミシン糸

京都女子大学
田中美有（京都府）



工夫点

ミシン糸は真上から見ると糸の色が分かりづらいです。そこで、誰でもやさしい表現で色を表示することを提案します。

ラベルにはひらがなで書かれた色名のほかに、その色を連想させるイラストを添えているので、文字の理解が苦手な人も形を覚えると色を見つけやすくなります。

また、箱の底に描かれたイラストに合わせて入れると整理できるので、かたづけも簡単です。

上から見ても色が分かることで作業効率上がり、裁縫がいっそう楽しくなります。

講評

ミシン糸の色選びに配慮し、色弱者や初心者でもわかりやすく、使いやすい工夫が詰まった思いやりのある作品です。特に系統色名の記載や絵合わせを取り入れるなど、視覚だけに頼らない、誰でも安心して色を選べるデザインが評価できます。

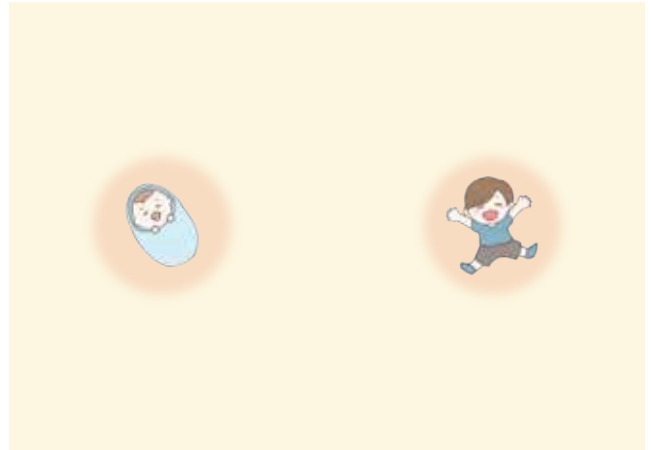
微妙な色差を視覚以外で補う仕組みや、より広い層へのアプローチを考える余地があります。これらの改良を加えることで、より多様な人々に支持されるユニバーサルな製品としての完成度がさらに高まると思います。



夫婦喧嘩が子供に与える影響

大阪市立デザイン教育研究所
海野七実（大阪府）

MEDIA UNIVERSAL DESIGN COMPETITION



01 精神的悪影響

精神疾患・人生に悲観的

大きな声で喧嘩によって怒りを感じ、大きなストレスを受けてしまいます。その結果、不安や悲しみ、怒り、ほろ苦いといった精神的苦痛がもたらされることもあります。喧嘩が頻ると、子どもが不安や悲しみなどの情緒障害や行動異常にもなることがあります。

愛情の一番大切な役割は信頼です。ところが夫婦がいつも喧嘩している、険しい顔をしている家庭には、安心はありません。いつも緊張感があり、居心地が悪い環境です。そこでは、良い親子関係も築けませんから、子供の心も育まなません。

自己肯定感の欠如

夫婦喧嘩を目撃した子どもの中には、自分を責められたような気持ちになる子どもも少なくありません。喧嘩の原因が自分にある、自分が生まれてこないほうが良かったと考えて、自分の存在に対する自信を喪失してしまうのです。

「自分は生きる価値がある」、「生きていて良い存在である」という自己肯定感が育たず、大人になっても「生きていて価値が分からない」、「自分は価値のない存在である」という気持ちになってしまうようになります。自分自身に自信を見出すことができないのです。

URL: 188
<https://www.blog.kanagawa-u.ac.jp/kanagawa-u/kanagawa-u/188/>
<https://www.blog.kanagawa-u.ac.jp/kanagawa-u/kanagawa-u/188/>
<https://www.blog.kanagawa-u.ac.jp/kanagawa-u/kanagawa-u/188/>

02 身体的悪影響

子どもの脳が萎縮する

脳では、脳の一部に影響があることも知られています。脳の中の視覚と聴覚の部分が生まれつき、視覚と聴覚でこの部分が萎縮すると、学習能力が低下しがちで、さらに自分の感情や意思がコントロールできなくなり、他人に悪影響を及ぼす恐れも出てくる可能性があります。子どもの性格だけでなく、脳への影響もあるのです。

身体的成長の阻止

子どもは毎日、少しずつ成長しているもの、しかし夫婦喧嘩による悪影響は、子どもの成長にも及びます。

喧嘩を目撃した子どもは、眠れなくなるなどの成長を遅らせることがあります。子どもの脳や神経系が十分に発達しないまま、この成長が止まることで子どもの身体も成長することができません。

しかし、眠れない場合や、寝ても眠りが浅い場合には、成長ホルモンの分泌が抑制されます。結果として成長ホルモンの不足により、身長が伸びなくなってしまうことがあります。これは精神的な原因だけでなく、物質によって阻害されることで起こることもあります。

04 子供のダメージサイン

泣かない

夫婦喧嘩を見たとき、普通の子どもは泣いてしまうもの、しかし、子どもが泣かなくなっているのは注意です。子どもは泣くことでストレスを解消しますが、泣かなくなるとはそれは異常な状態に陥っている状態に陥っている可能性があります。

黙り込む

子どもの感情は豊かではありませんが、泣かなくなったのは異常な状態に陥っている可能性があります。子どもは泣かなくなったのは異常な状態に陥っている可能性があります。

仲良く入るようになる

子どもが夫婦喧嘩の中に入ってくるようになる、というのは異常な状態です。子どもはここで仲良く入ることは、子どもにとってこれ以上は悪化させられないというサインです。

工夫点

精神的ダメージを受ける子供が増えている。そんな子供を減らせるよう、子育てを支援する本です。
文字書体にUDフォントを使用したり、コントラストを意識した色味にしました。

講評

家庭内の問題を子どもの視点で捉え直し、親子の健全な対話を促す教育的で意義深い作品です。シンプルで配慮の行き届いたデザインが、メディア・ユニバーサルデザインの理念に沿った形で実現されており、幅広い層に伝わりやすい点が高く評価されます。

一方で、多感覚的な要素や対象者別のコンテンツ追加など、さらなる改良によって、より多様な人々にとって価値のあるツールとして進化する可能性があります。この作品が親子のコミュニケーションを深め、より良い家庭環境を築ききっかけとなることが期待されます。



ことばかるた言の葉

静岡デザイン専門学校
小林空太（静岡県）

内容物

- 説明書 1枚
- 読み札 計 20枚
 - ・難し言葉 10枚
 - ・若者言葉 10枚
- 取り札 計 20枚
 - ・若葉カード10枚
 - ・枯葉カード10枚

パッケージ



その他カード



説明書



工夫点

基本的には文字のみのデザインにして、言葉が印象に残りやすいようにしました。また、全ての漢字にふりがなを振ることで小さな子供でも遊ぶことができるようにしました。

取り札を葉っぱのデザインにし、取る楽しさや貯める楽しさを得られるようにしました。

若者言葉を若葉のデザイン、難しい言葉を枯葉にすることで、一目でわかるようにしました。

講評

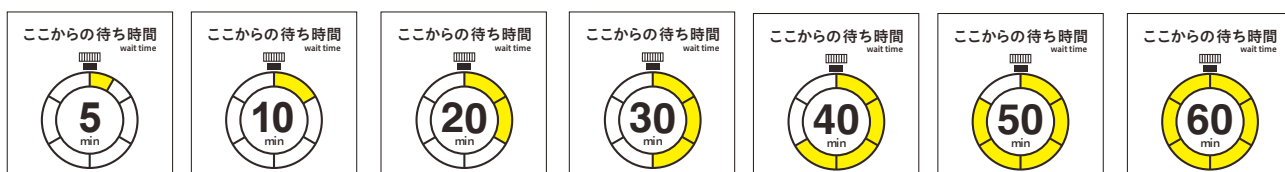
言葉を葉っぱの形状で表現し、遊びながら言葉の時代性や世代間の違いを学べるユニークな教材です。基本的なかるたのルールを踏襲しながら、若者ことばや難しい言葉をそれぞれ「若葉」「枯葉」で分類し、色彩や形状によって言葉を「聞く」だけでなく、「見る」「触る」という多感覚的な体験を提供している点が新鮮です。

葉っぱの形状や素材に多様性を持たせることで、触覚的な違いを通じてより記憶に残る工夫や、触感の異なる素材や軽い香りを取り入れることで、五感をより強く刺激するデザインなど今後の展開が期待できます。



列に並んでいるときに 待ち時間がわかる表示パネル

浜松未来総合専門学校
池谷美紅（静岡県）



工夫点

行列に並んでいるときに、この表示があることで残りの待ち時間がわかります。取り付ける部分にはマグネットがついていて、スライド式に動かせるようになっているのでお店によって変わる列の進み具合にも対応できます。

文字は誰でも読みやすいUDフォントを使用しました。また、日本語がわからない人にもわかるように、英語でも情報を記載しました。

講評

シンプルかつ実用的なデザインで、多くの場面で利用可能な汎用性の高い製品です。大きな数字表示や柔軟な設置方法が、視認性や実用性を高めており、待ち時間のストレスを軽減する有効なツールとして評価できます。

数字の背景や枠の色を、薄い色から濃い色へ変化させるグラデーションや、緊急感を伝える赤系統の色を用いることで、視覚的に待ち時間の長さを感覚的に伝えられたり、色使いによる感情的な訴求力を検討するなど、さらに多様な利用者に支持されるツールとして進化する可能性を感じます。

第 18 回 メディア・ユニバーサルデザインコンペティション受賞作品集

発行：2025年2月17日

発行者：全日本印刷工業組合連合会 サステナビリティ・CSR委員会

発行所：全日本印刷工業組合連合会

〒104-0041 東京都中央区新富1-16-8

TEL:03-3552-4571 FAX:03-3552-7727

<https://www.aj-pia.or.jp/>

※本書内容の無断掲載・転載および不正使用は固くお断りいたします。

※本書によって発生した問題・トラブルに対しては、いかなる場合においても一切の責任を負いかねます。



この印刷物は、CSR
に取り組む印刷会社が
製作した印刷物です。

P-00142